

The background of the slide is a photograph of a female basketball player in a red and black jersey, looking intently to the side while holding a basketball. Another player in a white jersey is visible in the background, slightly out of focus.

# **FIBA: Règles de Jeu**

## ***Modifications 2017***

# Le banc d'équipe

16 places



Coach  
+  
Ass.  
Coach

7 remplaçants

7 accompagnateurs

# Tenues et équipement



Maillots et shorts: même couleur dominante

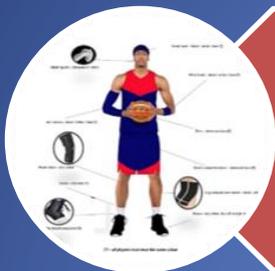


Si les maillots ont des manches, celles-ci doivent finir avant le coude



Chaussettes visibles; les deux chaussures doivent être de la même couleur dominante

# Tenues et équipement



Compresseurs (bras et/ou cuisses): blanc, noir ou couleur dominante de la tenue et de la même couleur pour toute l'équipe



Couvre-chef: blanc, noir ou couleur dominante de la tenue et de la même couleur pour toute l'équipe. IL NE PEUT CACHER TOTALEMENT OU PARTIELLEMENT LE VISAGE.



Le même principe est d'application pour tout autre équipement autorisé: blanc, noir ou couleur dominante de la tenue et de la même couleur pour toute l'équipe.

# BLUE DOMINANT / RED UNIFORM – WHITE ACCESSORIES



(?) = all players must wear the same colour  
( ) = any basketball uniform wear, any colour

# BLUE DOMINANT / RED UNIFORM – BLACK ACCESSORIES



(\*) = all players must wear the same colour

# BLUE DOMINANT / RED UNIFORM – BLUE ACCESSORIES



(\*) = all players must wear the same colour

# Devoirs des coaches

- Le coach doit faciliter la liste des participants au moins **40 minutes avant le début de la rencontre et ce, afin de ne pas retarder le début du match.**  
**L'AWBB fixe le délai à:**
  - **30 minutes pour les matchs régionaux et**
  - **20 minutes pour les matchs séniors provinciaux**
- Cela implique que les officiels de table doivent être aussi prêts pour préparer la feuille de marque
- **Il convient toujours de faire le nécessaire, afin de ne pas retarder le début des rencontres**



# Le marcher: ceci ne change pas



Alors que le joueur est à l'arrêt avec les deux pieds au sol , dès qu'un pied est levé l'autre devient le pied de pivot



Alors que le ballon est attrapé dans l'air, le joueur ne peut faire qu'un maximum de deux pas pour s'arrêter

# Le marcher: les nouveautés

## JOUEUR EN MOUVEMENT

### Pas 0

En étant en contact d'un pied avec le sol, le joueur prend le ballon en mouvement ou en finissant son dribble

### Pas 1

Premier pied à toucher le sol: il devient le pied de pivot

### Pas 2

Le joueur pivote:  
Avec l'autre pied si Pas 1 avec un seul pied  
Avec n'importe quel pied, si Pas 1 avec les deux pieds

# The change - ART. 25 TRAVELLING



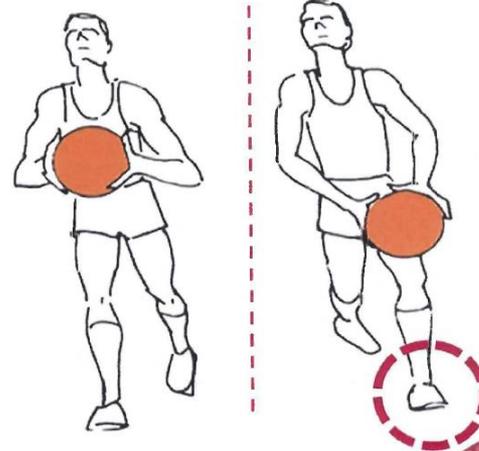
OLD:

WHILE gaining control of the ball



2017+ NEW:

AFTER gaining control of the ball



# 1 - START DRIBBLE - MOVING



Left



1

RIGHT  
1<sup>st</sup> step



2

Release the  
ball before  
2<sup>nd</sup> step

# Le marcher: les nouveautés

**Un joueur ne peut toucher le sol consécutivement avec le même pied ou les deux pieds en même temps après avoir fini le dribble ou gagné le contrôle du ballon**

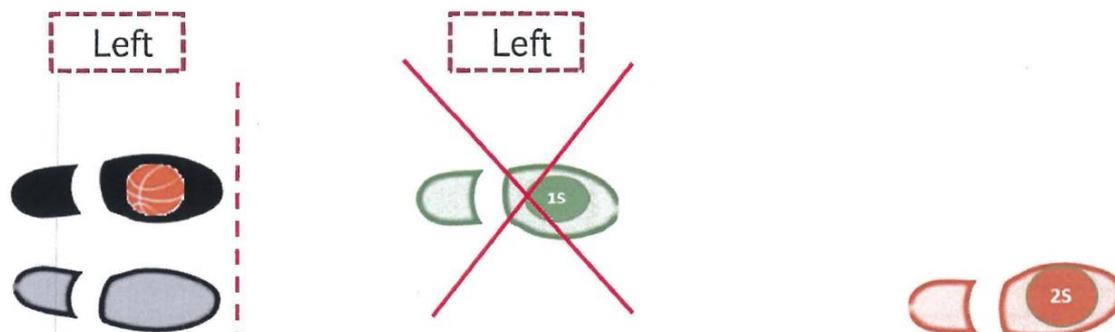
# 8 – GENERAL PRINCIPLE CONSECUTIVELY WITH THE SAME FOOT



**ILLEGAL**

1st ACTION 0 STEP	2nd ACTION 1 STEP	3rd ACTION 2 STEP
----------------------	----------------------	----------------------

**NO STOP**



A player may not touch the floor consecutively with the same foot or both feet, after ending his dribble or gaining control of the ball.

## 8 – GENERAL PRINCIPLE CONSECUTIVELY WITH THE SAME FOOT



**ILLEGAL**

# Le marcher

En mouvement les combinaisons suivantes sont possibles:

Pas 0: pied gauche

Pas 1: Pied droit, pivot

Pas 2: Pied gauche pour pivoter

Pas 0: pied gauche

Pas 1: arrêt avec les deux pieds en un temps

Pas 2: le joueur choisit son pied pour pivoter

Pas 0: pied gauche

Pas 1: Pied droit contact

Pas 2: arrêt deux pieds simultanés: pas pied de pivot

# Le marcher

En mouvement les combinaisons suivantes sont possibles:

Pas 0: pied droit

Pas 1: Pied gauche, pivot

Pas 2: Pied droit pour pivoter

Pas 0: pied droit

Pas 1: arrêt avec les deux pieds en un temps

Pas 2: le joueur choisit son pied pour pivoter

Pas 0: pied droit

Pas 1: Pied gauche contact

Pas 2: arrêt deux pieds simultanés: pas pied de pivot

# LAY UP



1 ACTION – 0 STEP



2 ACTION – 1 STEP  
PIVOT FOOT



3 ACTION – 2 STEP



# REVERSE Spin move



**LEGAL**



0

Left



1

RIGHT  
1<sup>st</sup> step



2

LEFT  
2<sup>nd</sup>  
step

# Faute antisportive

*Un nouveau critère est ajouté*



Afin de protéger la transition , le contact non nécessaire (superflu) sera sanctionné FU

# Faute antisportive

## Rappel des cinq critères



Contact n'étant pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles

Contact dur, excessif, causé par un joueur faisant un effort pour jouer le ballon

Contact pas nécessaire et/ou superflu dans la seule intention d'avorter la transition

Contact latéral ou par derrière sur l'attaquant en contre-attaque quand il n'y plus de défenseur entre lui et le panier

Contact du défenseur pendant les 2 dernières minutes lors d'une remise en jeu et le ballon est encore entre les mains de l'arbitre ou du joueur

# Faute antisportive

*Eviter le coup de sifflet émotionnel*

Siffler la faute



Evaluer l'acte



Requalifier la faute

# Faute disqualifiante du personnel de banc

*Nouvelle pénalité et enregistrement*

Une FD contre une personne du banc d'équipe sera sanctionnée par 2LF + PB

La faute sera notée avec un "D" dans la case de la personne et

Avec B<sub>2</sub> dans la case du coach

# Faute disqualifiante

- Une FD contre un remplaçant s'inscrit

001	MAYER, F.	5	⊗	D			
-----	-----------	---	---	---	--	--	--

- Et

Coach	LOOR, A.			B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.					

- Une FD contre un assistant coach s'inscrit

Coach	LOOR, A.			B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.			D		

# Faute disqualifiante

- Une FD contre un joueur qui a commis sa 5<sup>ème</sup> faute s'inscrit:

015	RUSH, S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

- Et

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.			

# Disqualification reste rencontre (GD)

- Un joueur sanctionné d'une FT et d'une FU sera disqualifié pour le reste de la rencontre
- Cette disqualification est inscrite sur la feuille de marque avec GD
- Cette disqualification ne génère pas de rapport au Comité de discipline

Time-outs		Team fouls						
	Period ①	②						
	Period ③	④						
	Extra periods							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5		P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	8		P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	9		P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	12		T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD		
010	NANCE, L.	18		P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	22		P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25		P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ, M.	33		T <sub>1</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD
022	SANCHES, N.	42		P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS, K.	55		P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Coach	LOOR, A.						C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>
Assistant Coach	MONTA, B.							

# Disqualification reste rencontre (GD)

- Les combinaisons suivantes impliquent une GD
  - FT + FT
  - FU + FU
  - FT + FU
  - FU + FT
- Le **capitaine-coach** sera aussi disqualifié pour le reste de la rencontre si l'une des fautes est une technique personnelle comme coach, marquée comme "C" sur la feuille du match, donc:
  - FU + C = GD ou
  - C + FU = GD



- ✓ Les responsables des équipes sont invités à rappeler à leurs joueurs l'importance de ne réagir très vivement aux décisions des arbitres
- ✓ Les arbitres sont invités à faire épreuve de bon sens dans l'administration de la nouvelle règle

# Action de tir

- Un joueur qui est en action de tir, mais qui après avoir fait l'objet d'une faute passe le ballon à un coéquipier, **n'est plus considéré comme étant en action de tir**



# Simuler une faute

- **Simuler une faute** est toute action exagérée et théâtrale visant à faire croire que le joueur a fait l'objet d'une faute
- Simuler peut être fait par **l'attaquant** ou le **défenseur**
- Simuler une faute est **sanctionné par une FT**
- Les arbitres utiliseront le **nouveau signal** pour signaler la simulation



# Feuille de marque

- Le marqueur utilisera seulement deux couleurs pour remplir la feuille de marque:
  - **BLEU** ou **NOIR** pour inscrire les joueurs et les données de la rencontre et noter la 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> périodes et les extra-times
  - **ROUGE** pour noter la 1<sup>ère</sup> et 3<sup>ème</sup> période de la rencontre





# Feuille de marque: Capitaine coach

- Si une équipe présente un capitaine coach, il sera inscrit de la manière suivante:

Coach	<i>KING, H. (CAP)</i>			
Assistant Coach				

# Feuille de marque

- A la fin de la 2<sup>ème</sup> période et à la fin de la rencontre, le marqueur tracera une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui ne l'ont pas été.
- A l'expiration du temps de jeu, le marqueur doit annuler les cases non utilisées en traçant une ligne horizontale épaisse.

Time-outs		Team fouls									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ①	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Period ②	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ③	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Period ④	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Extra periods									
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls							
				1	2	3	4	5			
001	MAYER, F.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>							
002	JONES, M.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	P <sub>2</sub>					
003	SMITH, E.	9	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>				
004	FRANK, Y.	12	<input checked="" type="checkbox"/>	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD					
010	NANCE, L.	18	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	U <sub>1</sub>					
012	KING, H. (CAP)	22	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>1</sub>	P						
014	WONG, P.	24									
015	RUSH, S.	25	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>						
021	MARTINEZ, M.	33	<input checked="" type="checkbox"/>	T <sub>1</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD			
022	SANCHES, N.	42	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>			
024	MANOS, K.	55	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>						
Coach				LOOR, A.			C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>			
Assistant Coach				MONTA, B.							

# Correction d'erreurs

- Les officiels peuvent à tout moment corriger sur la feuille de marque, les erreurs concernant:
  - le score
  - Le nombre de fautes
  - Le nombre de TM
- Le crew chief signe les corrections et si nécessaire explique sa décision au verso de la feuille

6	<del>50</del>	<del>50</del>	4
8	<del>51</del>	<del>51</del>	14
	52	52	
<del>8</del>	<del>53</del>	53	
<del>8</del>	<del>54</del>	<del>54</del>	<del>8</del>

Scores	Period (1)	A 25	B 20
	Period (2)	A <del>20</del>	B 20
	Period (3)	A _____	B _____
	Period (4)	A _____	B _____
	Extra periods	A _____	B _____

# Feuille de marque: clôture

- A la fin de la rencontre, les officiels de table apposent leur signature à coté de leurs noms
- Une nouvelle case a été ajoutée, afin de noter l'heure de la fin de la rencontre

Scorer	<u>N. MAIER</u> <i>NM</i>	Scores	Period ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>	
Assistant scorer	<u>O. SABAY</u> <i>OS</i>		Period ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>	
Timer	<u>R. LEBLANC</u> <i>RL</i>		Period ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>	
Shot clock operator	<u>K. AUSTIN</u> <i>KA</i>		Period ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>	
			Extra periods	A	<u>—</u>	B	<u>—</u>	
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>		
Umpire 1	<u>Y. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>					
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>					
Captain's signature in case of protest	_____							



**FIBA**  
We Are Basketball

# FIBA TABLE OFFICIALS MANUAL



# Sifflet d'attention au début des périodes



L'arbitre actif donnera un coup de sifflet d'attention avant de :

- Pénétrer dans le cercle pour l'entre deux initial
- Remettre le ballon pour la rentrée au début des trois périodes restantes